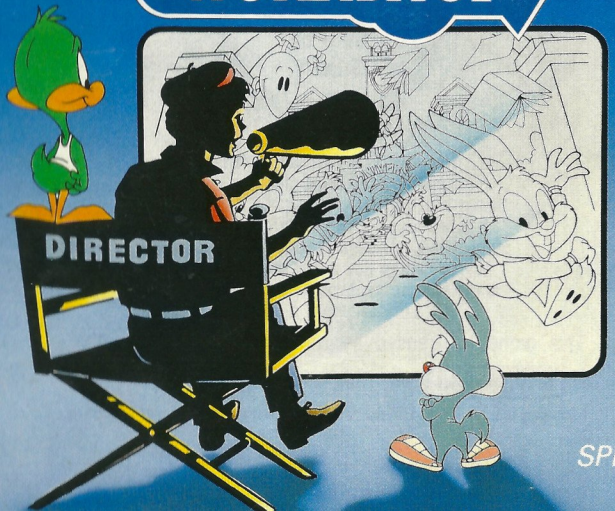
KONAMI®

NES-CW-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TINY TOON Adventures

CARTOON WORKSHOP



SPIELANLEITUNG

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

TRETEN SIE EIN IN DIE WEITE, WUNDERVOLL-VERRÜCKTE WELT DES ZEICHENTRICKS!

Nun haben Sie die Gelegenheit, Ihre eigenen Cartoons für den Samstag morgen, die Hauptsendezeit, oder jeden anderen Termin zu produzieren. Mit dem *Tiny Toon Adventures* ™ *Cartoon Workshop* von Konami werden Sie zum Star-Regisseur. Bevor Sie die Jagd nach den begehrten Filmpreisen beginnen, sollten Sie folgende Anleitung sorgfältig studieren.

INHALTSÜBERSICHT

EINLEITUNG....4
DER *Cartoon Workshop* SCREEN....8
BEDIENUNG DES CONTROL PADS....10
TEIL 1: EINE SZENE WÄHLEN....11
TEIL 2: EINEN DARSTELLER WÄHLEN....13
TEIL 3: DEM DARSTELLER LEBEN EINHAUCHEN..14
TEIL 4: EINEN ZWEITEN DARSTELLER WÄHLEN...19
TEIL 5: TEXT EINFÜGEN....20
TEIL 6: SPEZIAL-EFFEKTE EINFÜGEN....23
TEIL 7: BESTAUNEN SIE IHREN CARTOON!....26
101 SCHRITTE ZU EINEM COOLEN CARTOON....27
IHRE CARTOONS AUF VIDEO ÜBERSPIELEN....43
PFLEGE DES SPIELMODULS....48

DIE GANG IST VOLLSTÄNDIG ANGETRETEN

Die Darsteller des **Cartoon Workshops** kommen Ihnen sicherlich bekannt vor. Kein Wunder, denn wir haben die Schauspieler der *Tiny Toon Adventures* überredet, in unserem Workshop die Hauptrollen zu übernehmen. Buster Bunny, Babs Bunny, Furrball, Plucky Duck, Calamity Coyote, Little Beeper und Montana Max waren sofort begeistert, mit Ihnen gemeinsam im Rampenlicht stehen zu dürfen. Sie meinten, dies wäre eine gute Gelegenheit, um... Entschuldigung, Ich habe gerade eine Nachricht überreicht bekommen.

Hmmm. Ahhh, das ist typisch... Wir bitten um Entschuldigung, aber Monty's Manager läßt uns ausrichten, daß sein Klient darauf besteht, den Titel in *Montana Max's Cartoon Workshop* umzuwandeln, da er ansonsten nicht mitwirken wird. Das ist sehr interessant, nicht wahr? Wie geht man so ein Problem an? Auf der einen Seite haben wir hier einige ausgezeichnete Talente, und es wäre toll, all' diese großen Stars für das Produkt verpflichten zu können. Auf der anderen Seite ist es IMMERHIN Monty, über den wir hier reden. Er ist der größte Star von allen, und das Produkt wäre ein Desaster ohne ihn.

ÜBERHAUPT NICHT!

Also, willkommen zum **Tiny Toon Adventures Workshop** - mit so ziemlich jedem Star, ausgenommen Montana Max.

WILLKOMMEN IN DEN NEUNZIGERN

Die Zeiten ändern sich, und das gleiche gilt auch für Ihr NES ™. Es reicht nicht mehr, auf diversen Gemüsesorten herumzuspringen oder böse Jungs mit Ninja-ähnlichen Griffen zu besiegen. Auch Kreativität macht Spaß. Der wichtigste Punkt, der klargestellt werden muß, ist, daß es sich hierbei um kein Spiel handelt. Es können keine Punkte gemacht werden, es gibt kein Zeitlimit, keine begrenzte Anzahl von "Leben" und auch **kein Verlieren.** Der Sinn ist, Dinge zu erschaffen und einfach Spaß zu haben!

Um was es hier geht, fragen Sie? Ganz einfach, Sie werden selbst Cartoons herstellen. Sie werden wie ein Filmregisseur vorgehen. Sie wählen die Szene, suchen die Darsteller aus, geben die Bewegungsabläufe vor und fügen spezielle visuelle und akustische Effekte und eine Filmmusik hinzu! Wenn Sie damit fertig sind, können Sie Ihre Cartoons sogar auf Video überspielen.

Der Cartoon Workshop ist einfach zu bedienen. Mit der Zeit werden Sie besser und besser beim Erstellen von großartigen Trickfilmen. In diesem Handbuch geben wir Ihnen zunächst einen Überblick über den Cartoon Workshop und zeigen Ihnen dann die Steuerungsmöglichkeiten. Zum Schluß werden Sie anhand eines Beispieles Schritt für Schritt die Grundlagen zur Erstellung eines eigenen Cartoons kennenlernen.

Sind Sie bereit? Dann los! Legen Sie das Spielmodul in Ihr NES ein, und schalten Sie das Gerät an. Drücken Sie die START-TASTE, um den Titel-Screen aufzurufen. Betätigen Sie die Taste nochmals, um zu beginnen.

DER CARTOON WORKSHOP - EIN ÜBERBLICK

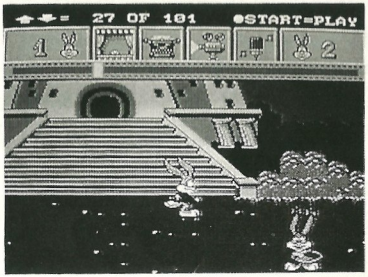
Der Ablauf ist absolut einfach. Es genügen wenige Schritte, um Ihren Cartoon zu erstellen. Jeder dieser Schritte wird an späterer Stelle ausführlich erklärt.

1. **Eine Szene wählen.** Der Cartoon Workshop bietet eine ganze Reihe von "Toon"-Szenen und farbigen Hintergründen. Wählen Sie die Szene, in der Ihre Geschichte stattfinden soll.
2. **Einen Darsteller wählen.** Es gibt sechs Darsteller (und eine *Prop-Option* = visueller Spezial-Effekt), die nur darauf warten, in Ihrer Produktion mitwirken zu dürfen!
3. **Ihrem Darsteller Bewegungsinstruktionen geben.** Jedes Mitglied der Schauspielertruppe kann eine Reihe von animierten Aktionen ausführen, wenn Sie ihn/sie entsprechend anweisen.
4. **Einen weiteren Darsteller hinzufügen,** bei Bedarf. In jedem Cartoon können zwei Darsteller gleichzeitig mitwirken.
5. **Dialoge hinzufügen,** wenn gewünscht. Es stehen die berühmten Sprüche der Tiny Toon Adventure Stars und auch einige spezielle Texte für bestimmte Begebenheiten zur Verfügung.
6. **Sound** und/oder **Props hinzufügen,** um Ihre Show "zu würzen". Außerdem können Sie eine **Film-Melodie** hinzufügen, damit die Sache noch lebendiger wird.

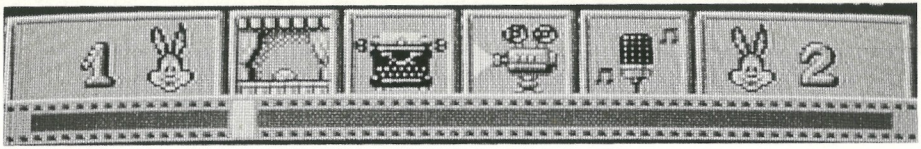
ZURÜCK ZUM ZEICHENBRETT...

Oder, in diesem Fall, besser zum Zeichen-Screen. Hier finden Sie die einzelnen Komponenten des Cartoon Workshop Screens. Wird das Control Pad nach links oder rechts bewegt, geben die Kästchen am oberen Bildschirmrand jeweils ein Stück Film frei. Hier finden sich verschiedene Auswahlpunkte. Wir nennen das Ganze ein *MENÜ,* da Sie Dinge aus einer langen Liste wählen können, genau wie im Restaurant!

Drücken Sie das Control Pad nach oben/unten, um durch die Liste zu fahren. Haben Sie etwas gefunden, das Sie benutzen möchten, betätigen Sie die A-Taste. Haben Sie es sich anders überlegt, drücken Sie die B-Taste.



7 8



1 2 3 4 5 6

(1) Darsteller 1 .....Darsteller oder Prop (Spezial-Effekt) hinzufügen.

(2) Szenen .....Einen Hintergrund für die Action wählen.

(3) Text-Modus .....Ihren Cartoon-Text hinzufügen.

(4) Editier-Modus ..Schauen Sie sich die Einzelbilder des Films nacheinander an, um festzustellen, was Sie produziert haben. Sie können vor- und zurückfahren und Änderungen vornehmen oder neue Objekte hinzufügen.

(5) Sound-Modus ....Eine Film-Melodie oder Sound-Effekte hinzufügen.

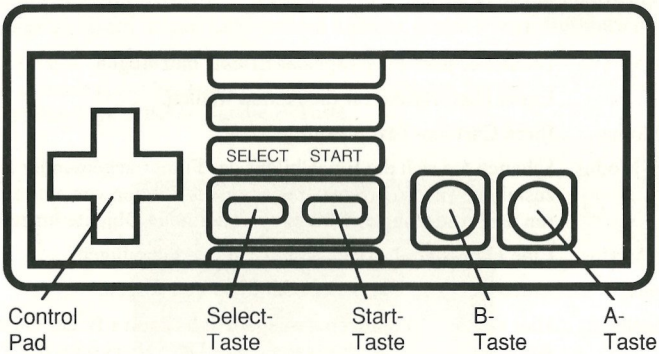
(6) Darsteller 2 .....Einen weiteren Darsteller oder Prop hinzufügen.

(7) Meldezeile .....Hier werden Meldungen ausgegeben. Es kann z.B. der Name einer Animationssequenz, der Name eines Darstellers oder der Text aus einer Text-Box eingeblendet werden.

(8) Hinweise .....Hier wird die Funktion der verschiedenen Tasten angezeigt.

DAS CONTROL PAD BENUTZEN

Der Cartoon Workshop wird hauptsächlich mit dem Control Pad und der A- und B-Taste bedient.



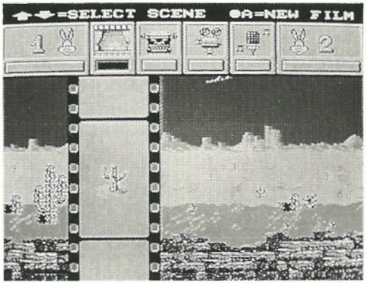
TEIL 1: EINE SZENE WÄHLEN

Die Anwahl einer neuen Szene startet immer einen neuen Cartoon.

Benutzen Sie das Control Pad, um das **Szenen-Menü** aufzurufen. Ist das Menü aufgeklappt, drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, um sich durch die Liste zu bewegen. Der jeweilige Szenen-Name erscheint in der Text-Box.

• Mit der A-Taste wählen Sie die gewünschte Szene aus.

Haben Sie eine neue Szene ausgewählt, erinnert Sie der Cartoon Workshop daran, daß ein Szenenwechsel alle vorangegangenen Arbeiten löscht. Das Wort **OOPS!** ist bereits farblich hervorgehoben, falls Sie nicht möchten, daß dies geschieht. Betätigen Sie einfach die A-Taste. Wenn Sie mit einem neuen Cartoon beginnen möchten, setzen Sie die schwarze, farblich hervorgehobene Box (Control Pad nach links drücken) auf den Befehl ERASE (Löschen) und betätigen die A-Taste.



Es gibt acht Szenen-Hintergründe und elf einfarbige Hintergründe. Die meisten Szenen sind größer als der Bildschirm, so daß Ihre Darsteller richtig herumtoben können. Die Szene bewegt sich mit den Darstellern. Diese verschwinden nur, wenn der Rand der Szene erreicht ist und der Hintergrund nicht weiter bewegt werden kann.

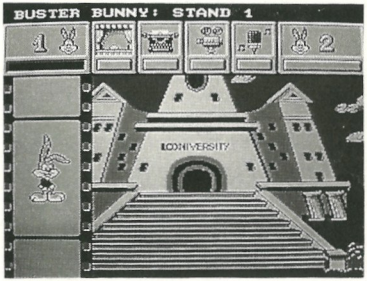
TEIL 2: EINEN DARSTELLER WÄHLEN

Es dürfen sich bis zu zwei Darsteller gleichzeitig auf dem Screen befinden.
HINWEIS: *Ein Prop (Spezial-Effekt) zählt als ein Darsteller.*

Benutzen Sie das Control Pad, um das Menü des **ersten Darstellers** aufzurufen. Wird es das erste Mal aufgeklappt, sehen Sie Buster Bunny.

Drücken Sie das Control Pad nach oben/unten, um die anderen Darsteller zu betrachten.

- Betätigen Sie die A-Taste, um einen Darsteller (oder Prop) zu wählen.
- Haben Sie es sich anders überlegt, drücken Sie die B-Taste.

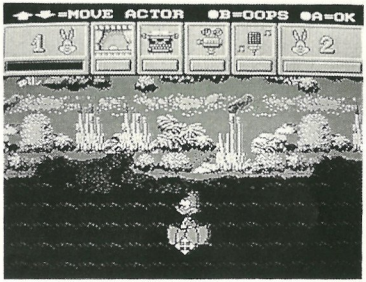


TEIL 3: HAUCHEN SIE IHREN DARSTELLERN LEBEN EIN

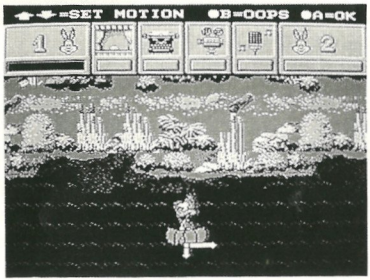
Haben Sie einen Darsteller gewählt, so werden aus den Film-Clips bewegte Bilder. In der Text-Box erscheint ein Name, der die jeweilige Anmationsreihe beschreibt.

- Wählen Sie eine Animationsreihe, und betätigen Sie die A-Taste. (Denken Sie daran, daß Sie jederzeit die B-Taste drücken können, um einen Schritt zurückzugehen. Hat der Darsteller bereits Bewegungsinstruktionen erhalten, müssen Sie ihn mit der Schere löschen und den Ablauf neu erstellen).

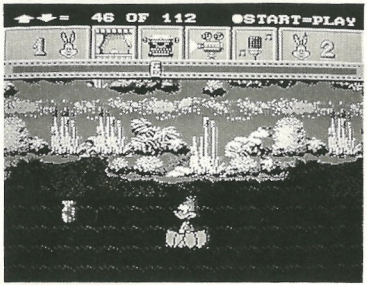
Der Darsteller erscheint nun auf dem Screen zusammen mit einem Vierfach-Pfeil am unteren Ende. Sie befinden sich jetzt im **Editier-Modus.** Dieser unterteilt sich in drei Schritte: den Darsteller plazieren, den Darsteller bewegen und ihn filmen.



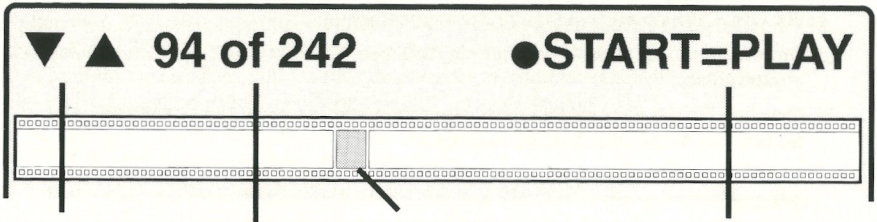
- Plazieren Sie den Darsteller an der Stelle des Bildschirms, an der er oder sie beginnen soll. Mittels der A-Taste setzen Sie den Startpunkt fest.
- Es erscheint eine rechteckige Box. Drücken Sie das Control Pad, um die Richtungspfeile einzublenden. Diese zeigen an, in welche Richtung sich der Darsteller *bewegen wird.* Je länger ein Pfeil mit dem Control Pad eingestellt wird, desto schneller bewegt sich der Darsteller in diese Richtung. Beispiel: Zeigt bei Plucky Duck in seinem Flugzeug ein sehr langer Pfeil nach links, wird er sehr schnell nach links fliegen. Bei einigen Animationen ist der Bewegungsablauf eingeschränkt oder auch gar nicht vorhanden.



- Drücken Sie die A-Taste erneut, um den Darsteller zu *filmen*. Er/sie beginnt dort, wo Sie ihn/sie plaziert haben. Am oberen Rand der Szene befindet sich ein langer Filmstreifen. Dies ist das **Editier-Menü.** Darüber finden Sie den Einzelbild-Zähler. Dieser zeigt die Gesamtzahl der Einzelbilder Ihres Cartoons an und in welchem Einzelbild des Films Sie sich gerade befinden.
  Der Cartoon Workshop setzt die Länge des Films automatisch. Wenn der Zähler beispielsweise "25 of 105" anzeigt, heißt das, daß Sie sich in Einzelbild 25 von insgesamt 105 Bildern befinden.



- Um im Film Bild für Bild voranzuschreiten, drücken Sie das Control Pad nach oben. Fahren Sie damit fort, bis der Darsteller etwas anderes tun soll.
- Wiederholen Sie die Schritte, um Ihren Cartoon zusammenzustellen!



Jeder Druck auf das Control Pad (nach oben) läßt den Film ein Bild vor- oder ein Bild zurückspringen (nach unten).

***Der Einzelbild-Indikator** zeigt, an welcher Stelle des Cartoons Sie sich befinden.*

Um Ihren Cartoon von Beginn an zu betrachten, drücken Sie die Start-Taste (um ihn ab dem aktuellen Einzelbild zu sehen, betätigen Sie die A-Taste).

***Der Einzelbild-Zähler** zeigt, in welchem Bild Sie sich gerade befinden (hier Bild 94) und aus wievielen Bildern der Cartoon besteht (hier 242).*

DAS EDITIER-MODUS-MENÜ

ZUSAMMENFASSUNG DER DARSTELLERBEWEGUNGEN

Das Erstellen der Action ist der härteste Teil des Cartoon Workshops. Dazu muß man geübt sein. Deshalb nun eine kurze Zusammenfassung:

1. Im Menü des Darstellers Nummer eins drücken Sie die A-Taste, um einen Darsteller auszuwählen.
2. Drücken Sie das Control Pad nach oben/unten, um die gewünschte Animation zu finden. Zur Wahl - die A-Taste betätigen.
3. Den Darsteller mittels des Control Pads an der Ausgangsposition **plazieren,** dann A drücken.
4. Die Richtungspfeile mittels des Control Pads kürzen/verlängern, um den Darsteller **zu bewegen.** Die A-Taste betätigen, wenn der gewünschte Effekt eingestellt ist.
5. Haben Sie einen Bewegungsablauf fertiggestellt, gehen Sie zurück zum Darsteller-Menü und wiederholen o.g. Schritte so oft Sie wollen, bis Ihr Cartoon fertig ist.

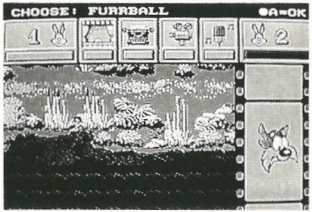
Denken Sie daran, daß sobald die A-Taste gedrückt wird (in Schritt 4), das Filmen abgeschlossen ist. Die Animation füllt alle verbleibenden Einzelbilder aus (alle nachfolgenden Animationen werden überschrieben). Ihre Aufgabe ist es, die Animationen aneinanderzureihen, um den Cartoon **zu erstellen.**

TEIL 4: EINEN WEITEREN DARSTELLER HINZUFÜGEN

Die Schritte sind die gleichen wie zuvor, bis auf einige spezielle Gesichtspunkte.

Sollen zwei Darsteller zusammen auf dem Screen agieren, müssen Sie zunächst den ersten Darsteller plazieren und seinen Bewegungsablauf definieren. Dann spulen Sie den Film bis zu dem Einzelbild zurück, in dem der zweite Darsteller plaziert werden soll und definieren dessen Bewegungsablauf. Und so gehen Sie vor:

- Nachdem Sie die Action für den ersten Darsteller abgeschlossen haben, wählen Sie das Editier-Menü mittels des Control Pads aus.
- Drücken Sie das Control Pad nach unten, um den Film bis zu der gewünschten Stelle zurückzuspulen (oder fügen Sie den zweiten Darsteller am Ende hinzu - ganz wie Sie wollen!)
- Mit dem Control Pad wählen Sie das Menü von **Darsteller 2.**
- Nun editieren Sie die Action für den zweiten Darsteller. Durch das Hin- und Herschalten zwischen den beiden Figuren können Sie einen echt komischen Cartoon voller Action produzieren.



Denken Sie daran, daß ein Darsteller auch als Prop eingesetzt werden kann. Sie können aus mehreren wählen. Um noch mehr Spaß zu haben, können Sie...

TEIL 5: TEXT HINZUFÜGEN

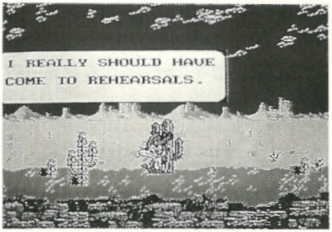
...auch Sprechblasen einfügen! Die Schauspieler der Tiny Toon Adventures sind ja bekannt für ihre witzigen Dialoge. Buster Bunnys klevere Einzeiler sind komischer, als es der Hase erlaubt. Und auch Babs macht oft witzige Bemerkungen, die, wie wir sagen würden, "zum Kringeln sind"!

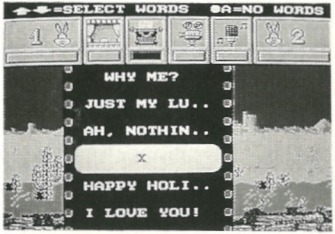
Um Ihrem Cartoon Dialoge hinzuzufügen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie das Einzelbild, in dem der Text erscheinen soll (Benutzen Sie den *Editier-Modus,* um ein Einzelbild zu wählen).
- Mit dem Control Pad wählen Sie das Text-Menü an. Es ist das mit der Schreibmaschine.
- Es erscheint eine Liste von Worten. Es kann vorkommen, daß nur ein Teil des Textes sichtbar ist. In der farblich hervorgehobenen Text-Box am oberen Bildschirmrand finden Sie den kompletten Text.
- Mit dem Control Pad können Sie durch die Liste fahren. Wenn Sie den gewünschten Spruch gefunden haben, betätigen Sie die A-Taste.
- Das bringt Sie zurück zum Editier-Modus. Eine Box mit dem gewählten Text wird eingeblendet. Mit dem Control Pad können Sie die Box in jede Richtung verschieben. Sitzt sie an der gewünschten Stelle, drücken Sie die A-Taste.

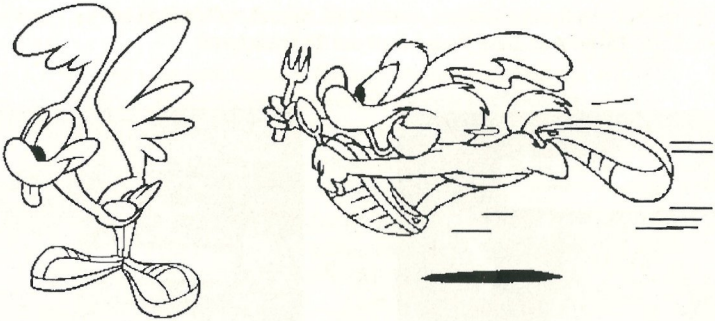
Nachfolgend einige Hinweise zur Texteingabe:

- Solange Sie sich im Editier-Modus befinden, erscheint der Text noch nicht auf dem Screen. Statt dessen wird ein schwarzer Rahmen eingeblendet, der den Einzelbild-Indikator des Filmstreifens umschließt. Schauen Sie genau hin, wenn Sie bildweise vor- oder zurückspulen.
- Sobald der schwarze Rahmen auftaucht, gehen Sie zum Text-Menü. Der von Ihnen plazierte Text wird in der Meldezeile angezeigt.
- Möchten Sie den Spruch löschen, wählen Sie Spruch "x" (d.h. kein Text) und betätigen die A-Taste. Auf diese Weise wird der Text entfernt!





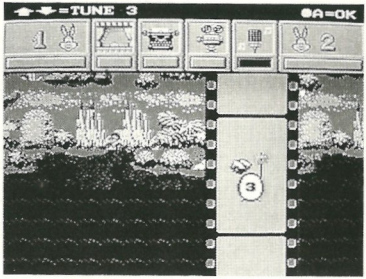
- Taucht Text in einem Cartoon auf, stoppt die Action. Dies geschieht, damit Sie den Text lesen können. Danach geht die Action weiter. Haben Sie viel Text kurz hintereinander plaziert, kann der Cartoon etwas "ruckelig" erscheinen. Denken Sie daran, wenn Sie Ihren Cartoon erstellen.



TEIL 6: SPEZIAL-EFFEKTE HINZUFÜGEN

Die speziellen Sound- und visuellen Effekte sind echt stark und lassen sich einfach in Ihren Cartoon einbinden. Die speziellen visuellen Effekte *(Props)* finden Sie in den Menüs von **Darsteller 1 und 2.** Sie werden genau wie ein Darsteller plaziert. Die speziellen Sound-Effekte werden im Sound-Menü ausgewählt (das Menü mit dem Mikrofon und den musikalischen Noten).

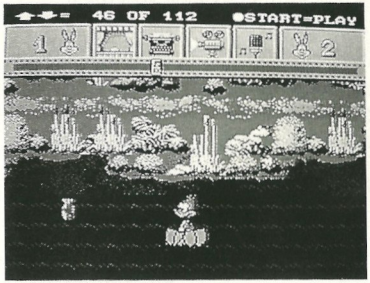
- Gehen Sie zum Sound-Menü durch Drücken des Control Pads nach links oder rechts.
- Drücken Sie das Control Pad nach oben, um die Optionen zu betrachten (und zu hören).
  - Die fünf ersten Punkte sind lange Musikstücke. Diese können in Ihre Cartoons eingebunden werden. Sie werden solange abgespielt, bis sie durch Anwahl der Schere-**KEIN SOUND-**Option gestoppt werden.
  - Bei den nächsten sechs Menüpunkten handelt es sich um Melodien. Dies sind kurze Musikstücke von ein paar Sekunden Dauer.



- Zum Schluß finden sich noch drei Sound-Effekte.

- Die Schere, die Sie im Menü finden, ist der Befehl zum Abbruch der Musik oder eines Effektes. Wird diese Option angewählt, stoppt der Sound im aktuellen Einzelbild.

Wenn Sie sich im **Editier-Modus** befinden, können Sie feststellen, an welcher Stelle ein Musikstück oder eine Melodie plaziert wurde. Eine kleine, musikalische Note erscheint in den Einzelbildern, denen Musik zugeordnet wurde. Die Einzelbilder, denen spezielle Sound-Effekte zugewiesen wurden, tragen ein kleines FX. Jedes Notenzeichen und jedes FX kann mittels der Schere-**KEIN SOUND**-Option entfernt bzw. widerrufen werden.



ANDERE EFFEKTE

Titel-Logo Drin/Raus

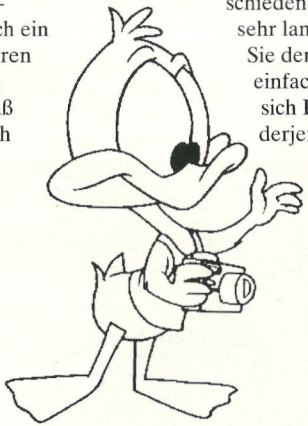
Am Anfang Ihres Cartoons wird das *Tiny Toon Adventures Cartoon Workshop-Logo* eingeblendet. Das gibt dem Cartoon ein professionelles Aussehen. Soll das Logo nicht erscheinen, gehen Sie zu den Props (visuelle Effekte) in dem Menü von **Darsteller 1** oder **2** und suchen das Logo. In der Meldezeile finden Sie den Befehl TINY TOON LOGO OFF - betätigen Sie also die A-Taste, um das Logo auszuschalten!

Kamera umschalten

Sie können die Action auf einen Darsteller konzentrieren. Dazu wählen Sie die Schere aus dem Menü von **Darsteller 1** bzw. **Darsteller 2.** Gehen Sie mittels des Control Pads auf die Option SWITCH CAMERA?, und betätigen Sie die A-Taste. Haben Sie **Darsteller 2** gewählt, konzentriert sich die Kamera auf diesen Schauspieler. Befinden sich beide Darsteller nicht gleichzeitig auf dem Bildschirm, sehen Sie nur den angewählten Mimen. Benutzen Sie SWITCH CAMERA, um auf den anderen Darsteller umzuschalten.

TEIL 7: BESTAUNEN SIE IHREN CARTOON!

Sie haben nun alle Schritte erlernt, die Sie benötigen, um Ihr eigenes Cartoon-Meisterwerk zu produzieren. Aber halt, es geht noch weiter! Sie können Ihren Zeichentrick auch auf Video überspielen. Wie Sie sicherlich bemerkt haben, existieren einige spezielle Texte wie etwa "Happy Birthday". Damit können Sie "Video-Grußkarten" erstellen. Sie können auch versuchen, zwei oder mehr Cartoons miteinander zu verbinden (um verschiedene Hintergründe zu erhalten). Auf diese Weise wäre auch ein sehr langer Cartoon möglich. Wer weiß? Vielleicht produzieren Sie den nächsten Zeichentrick-Klassiker. Oder Sie fügen einfach einige kurze urkomische Szenen zusammen, auf daß sich Ihre Freunde nur so kringeln mögen. Sie sind schließlich derjenige, der im Regiestuhl sitzt!



101 SCHRITTE ZU EINEM COOLEN CARTOON

Nun folgt ein Übungsteil, der nocheinmal schrittweise die einzelnen Punkte des Cartoon Workshops aufführt. In wenigen Minuten werden Sie einen kurzen Cartoon erstellt haben. Wir schlagen vor, daß Sie trotzdem zunächst das Handbuch zu Ende lesen. Studieren Sie alle Schritte dieser Übung, bevor Sie beginnen, damit Sie wissen, was Sie erwartet. Denken Sie daran: In den meisten Fällen benutzen Sie die A-Taste, um etwas anzuwählen, und die B-Taste, um die Wahl zu widerrufen. Sind Sie bereit? Alright, let's party Buster style!

Bevor wir den Cartoon erstellen, muß das NES betriebsbereit gemacht werden.

1. Legen Sie das Spielmodul in Ihr NES ein.
2. Schalten Sie das NES und Ihren Fernseher (oder Monitor) an.
3. Das Konami-Logo erscheint. Drücken Sie die A-Taste.
4. Der Titel-Screen wird eingeblendet. Betätigen Sie die A-Taste, um fortzufahren.

   • Nun erscheint das Haupt-Menü. Sie sehen den ACME Looniversity-Hintergrund mit dem aufgeklappten Menü von **Darsteller 1.** Buster Bunny ist im Menü zu sehen.

Lassen Sie uns zunächst die Szene auswählen. Der Wald wäre ein guter Platz.

5. Drücken Sie das Control Pad einmal nach rechts. Das **Szenen-Menü** müßte nun aufklappen und die Looniversity-Szene zeigen.
6. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach unten.
   - In der Melde-Box sollte **FOREST** stehen.
7. Drücken Sie die A-Taste, um die **FOREST-Szene** anzuwählen.
   - Es erscheint eine Meldung, die Sie darauf hinweist, daß die Wahl einer neuen Szene Ihren vorhandenen Cartoon löscht. Da aber noch kein Cartoon produziert wurde, ist das in Ordnung.
8. Drücken Sie das Control Pad nach links, um **ERASE!** (Löschen) anzuwählen.
9. Betätigen Sie die A-Taste.
   - Der Wald-Hintergrund erscheint.
   - Das Menü von **Darsteller 1** öffnet sich - mit Buster Bunny als erster Option.

Jetzt machen wir Buster Bunny zum Star der Show und schicken ihn auf einen Spaziergang durch den Wald.

10. Betätigen Sie die A-Taste, um Buster als Ihren ersten Darsteller zu wählen.

    • Eine Animation von Buster wird eingeblendet. Der Text in der Melde-Box lautet: **BUSTER BUNNY: EAT CARROT**

11. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach unten. Nun sollten Sie die Animation mit der Bezeichnung **BUSTER BUNNY: WALK** sehen.

12. Betätigen Sie die A-Taste, um diese Animation auszuwählen.

    • Buster erscheint in der Mitte des Screens. Er bewegt sich, und unter ihm befindet sich der Vierfach-Pfeil.

13. Drücken Sie die A-Taste, um Buster zu plazieren. Der Vierfach-Pfeil verwandelt sich in einen Punkt.

Lassen Sie uns mit Richtung und Geschwindigkeit experimentieren.

14. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach links.

    • Wird der Pfeil länger, bewegt sich Buster schneller!

15. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach rechts, so daß der Pfeil wieder zu einem Punkt wird.

16. Halten Sie das Control Pad nach links gedrückt, bis der Pfeil seine volle Länge erreicht. Lassen Sie das Pad los, und sehen Sie, wie Buster den Boogie tanzt!

    • Beachten Sie, daß Buster eine Weile läuft, dann zum Ausgangspunkt zurückkehrt und die Aktion wiederholt. Das nennt man eine *"Schleife"*. Dies haben alle Animationssequenzen gemein. Stellen Sie sich das wie einen Film vor, dessen Enden zusammengeklebt sind (um eine Schleife zu bilden). Die Schleife läuft solange, bis sie unterbrochen wird.

17. Das macht Spaß! Nun drücken Sie das Control Pad nach rechts, so daß der Pfeil wieder zu einem Punkt wird.

18. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach links. Das ergibt eine gute Geschwindigkeit beim Gehen.

19. Betätigen Sie die A-Taste, um diese Geschwindigkeit und Richtung festzulegen. Daraufhin gelangen Sie in den Editier-Modus.

Jetzt sind wir bereit, die Action einzugeben.

20. Drücken Sie das Control Pad einmal nach oben. Der Einzebild-Zähler müßte nun **2 OF 97** anzeigen. Sie haben gerade Ihr erstes Bild aufgenommen!

    • Kümmern Sie sich nicht um die Zahl 97. Der *Cartoon Workshop* fügt Filmteile nach Bedarf ein. Ein Cartoon kann aus bis zu 4096 Einzelbildern bestehen (ca. acht Minuten).

21. Drücken Sie das Control Pad kurz nach oben, bis der Einzelbild-Zähler **39 OF 97** anzeigt. Schießen Sie über 39 hinaus, betätigen Sie das Control Pad entsprechend, bis der Zähler **39 OF 97** anzeigt.

Holen wir uns Buster und ändern seinen Bewegungsablauf.

22. Drücken Sie das Control Pad dreimal nach links, um zu **Darsteller 1** zurückzukehren.
23. Betätigen Sie die A-Taste, um Buster auszuwählen.
24. Drücken Sie das Control Pad einmal nach unten.
    - Das ruft **BUSTER BUNNY: STAND** auf.
25. Betätigen Sie die A-Taste, um den Punkt auszuwählen.
26. Drücken Sie die A-Taste erneut, um Buster zu plazieren.
27. Betätigen Sie nochmals die A-Taste, um im Editier-Modus wieder mit dem Filmen zu beginnen.
28. Drücken Sie das Control Pad nach oben, bis der Zähler **46** erreicht.
29. Drücken Sie das Control Pad nach links zu **Darsteller 1.** Drücken Sie A, um Buster erneut auszuwählen.

Es ist an der Zeit, den Cartoon etwas vielfältiger zu gestalten.

30. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach oben zu der Animation **BUSTER BUNNY: SKIP.**
31. Betätigen Sie die A-Taste, um die Action auszuwählen.
32. Die A-Taste drücken, um Buster zu positionieren.
33. Das Control Pad zur Einstellung von Richtung und Geschwindigkeit zweimal nach links drücken.
34. Mit der A-Taste bestätigen. Sie gelangen in den Editier-Modus.
35. Spulen Sie den Film bis Bild **63** vor, indem Sie das Control Pad nach oben drücken.
    - Schießen Sie über 63 hinaus, drücken Sie zum Zurückspulen das Control Pad nach unten.
36. Drücken Sie das Control Pad nach links, um zu **Darsteller 1** zu gelangen.

Kommen Sie allmählich dahinter? Lassen Sie uns ein wenig Spaß mit Buster haben!

37. Wählen Sie Buster mittels der A-Taste an.
38. Das Control Pad zweimal nach oben drücken, um **BUSTER BUNNY: STUMBLE** aufzurufen.
39. Die A-Taste zwecks Bestätigung drücken.
40. Positionieren Sie Buster mittels der A-Taste, und drücken Sie A erneut, um zum Editier-Modus zu gelangen.
41. Das Control Pad nach oben drücken, bis Bild 72 erscheint. Das sollte genug Film sein, um Buster einmal stolpern zu sehen.

Nun fügen wir dem Cartoon Text hinzu.

42. Das Control Pad einmal nach links drücken, um ins **Text-Menü** zu gelangen.

    • Das Text-Menü klappt auf, und der Menüpunkt X ist farblich hervorgehoben. Die Meldezeile zeigt **"NO WORDS"** (ohne Worte).

43. Drücken Sie das Control Pad fünfmal nach unten. Der Menüpunkt **"DON'T CHA..."** sollte nun angezeigt werden.

44. Betätigen Sie die A-Taste, um diesen Text auszuwählen.

45. Die Text-Box erscheint mit dem kompletten Text auf dem Screen. Drücken Sie das Control Pad nach oben, um die Box nach oben zu bewegen.

Vielleicht sollten wir den Text doch ändern?

46. Betätigen Sie die B-Taste. Sie befinden sich wieder im Text-Modus!
47. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach oben, um den Text **WHY ME?** anzuwählen.
48. Die Textauswahl mit der A-Taste bestätigen.
49. Das Control Pad nach oben und rechts drücken, damit Buster von der Text-Box nicht verdeckt wird.
50. Die A-Taste betätigen, um die Text-Box zu plazieren.

    • Sie befinden sich wieder im Editier-Modus. Beachten Sie den schwarzen Rahmen um den Einzelbild-Indikator. Dies zeigt an, daß sich in Bild **72** Text befindet (dem Bild, in dem Sie sich befinden sollten).
51. Das Control Pad einmal nach oben drücken.

    • Sie sind nun in Bild **73,** und der Rahmen sollte verschwunden sein.
52. Das Control Pad nach links drücken, um zu **Darsteller 1** zu gelangen.

53. Wählen Sie Buster mittels der A-Taste aus.
54. Das Control Pad einmal nach oben drücken, um **BUSTER BUNNY: DIZZY** aufzurufen.
55. Bestätigen Sie die Auswahl dieser Animationssequenz mittels der A-Taste.
56. Die A-Taste erneut drücken, um Buster zu plazieren.
57. Betätigen Sie die A-Taste, um in den Editier-Modus zu gelangen.

Warum nicht etwas Musik hinzufügen, um die Sache lebendiger zu gestalten?

58. Drücken Sie das Control Pad nach unten, und halten Sie es gedrückt.

    • Der Cartoon wird zum Anfang zurückgespult (Bild **1**).

59. Das Control Pad einmal nach rechts drücken, um das **Sound-Menü** aufzurufen. Es ist das mit dem Mikrofon und den Notenzeichen.

    • Im Film Strip-Menü erscheint eine Schere.

60. Drücken Sie das Control Pad dreimal nach oben, um das Schlagzeug mit der Zahl **3** aufzurufen. Die Melde-Box sollte **TUNE 3** anzeigen.

61. Bestätigen Sie die Wahl des Musikstücks mittels der A-Taste.

    • Im Einzelbild-Indikator erscheinen Notenzeichen, was anzeigt, daß diesem Bild Musik zugewiesen wurde.

62. Das Control Pad nach oben drücken, bis Bild **45** erreicht ist.

63. Das Control Pad einmal nach rechts drücken, um ins **Sound-Menü** zu gelangen.

64. Das Control Pad dreimal nach oben drücken zu **MELODY 1.**

65. Bestätigen Sie diese Wahl mittels der A-Taste. Sie sollten sich nun wieder im Editier-Modus befinden.

    • Beachten Sie, daß wenn Musikstücke oder Melodien aufeinander folgen, das erste Stück durch das zweite abgelöst wird. In unserem Beispiel wird TUNE 3 von MELODY 1 abgelöst.

Nun werden wir Plucky Duck in unseren Cartoon aufnehmen.

66. Drücken Sie das Control Pad nach rechts, um das Menü von **Darsteller 2** aufzurufen.

67. Das Control Pad einmal nach oben drücken, um Plucky Duck anzuwählen.

68. Bestätigen Sie die Wahl von Plucky mittels der A-Taste.

69. Das Control Pad einmal nach oben drücken, um **PLUCKY DUCK: WALK** anzuwählen.

70. Bestätigen Sie die Wahl mittels der A-Taste.

71. Drücken Sie das Control Pad nach links, um Plucky zu bewegen. Bewegen Sie ihn solange, bis Buster gerade aus dem Bild verschwindet.

72. Die A-Taste betätigen, um Plucky zu plazieren.

Es wird Zeit, daß Plucky den etwas benommenen Buster entdeckt.

73. Das Control Pad einmal nach rechts drücken, um Pluckys Bewegungen festzulegen.
74. Gehen Sie mittels der A-Taste in den Editier-Modus, und filmen Sie Plucky.
75. Das Control Pad nach oben drücken, um den Film vorzuspulen. Halten Sie den Film an, wenn Plucky an Buster vorbeigegangen ist und rechts von ihm steht.
76. Drücken Sie das Control Pad zweimal nach rechts, um das Menü von **Darsteller 2** aufzurufen.
77. Wählen Sie Plucky mittels der A-Taste.
78. Das Control Pad einmal nach unten drücken, um **PLUCKY DUCK: STAND** aufzurufen.
79. Bestätigen Sie die Wahl mittels der A-Taste.
80. Plazieren Sie Plucky mittels der A-Taste. Drücken Sie dann das Control Pad nach links, so daß Plucky in Richtung Buster schaut.
81. Schalten Sie mittels der A-Taste auf den Editier-Modus um.
82. Das Control Pad drei- oder viermal nach oben drücken, um den Film vorzuspulen.

Lassen Sie uns eine Bemerkung Pluckys hinzufügen.

83. Drücken Sie das Control Pad einmal nach links, um den Text-Modus aufzurufen.
84. Das Control Pad fünfmal nach unten drücken, bis Sie **DON'T CHA...** erreichen.
85. Den Text mittels der A-Taste wählen.
86. Das Control Pad nach unten drücken, um die Text-Box unter Plucky und Buster zu plazieren.
87. Die Positionierung mittels der A-Taste bestätigen.
    - Sie sollten sich nun wieder im Editier-Modus befinden.

So ist's gut. Kommen wir zum Ende.

88. Drücken Sie das Control Pad sechsmal nach oben.
89. Das Control Pad nach links drücken, um das Menü von **Darsteller 1** aufzurufen.
90. Das Control Pad dreimal nach unten drücken, um die Schere anzuwählen.
91. Die Schere mittels der A-Taste wählen.
    - Die aktivierte Option lautet **END FILM HERE?** (Film hier beenden?).
92. Bestätigen Sie mittels der A-Taste.

Und schließlich...

93. Betätigen Sie die START-Taste, und genießen Sie Ihren neuen Cartoon.
94. Spielen Sie ihn Ihrer Familie vor.
95. Zeigen Sie ihn Ihren Freunden.
96. Zeigen Sie ihn den Familien Ihrer Freunde.
97. Spielen Sie ihn den Freunden Ihrer Familie vor.
98. Zeigen Sie ihn dem Postboten.
99. Zeigen Sie ihn dem netten, älteren Paar in Ihrer Straße.
100. Lesen Sie den nächsten Abschnitt über die Aufnahme Ihrer Cartoons auf Video.
101. Produzieren und überspielen Sie Ihre Cartoons, und zeigen Sie sie jedermann!

IHRE CARTOONS AUF VIDEO ÜBERSPIELEN

Denken Sie daran, daß beim Ausschalten Ihres NES die gesamte Arbeit verloren geht. Falls Sie Ihre Cartoons auf Video überspielen möchten, sollten Sie deshalb den Videorekorder an Ihrem NES angeschlossen haben, bevor Sie mit der Produktion beginnen.

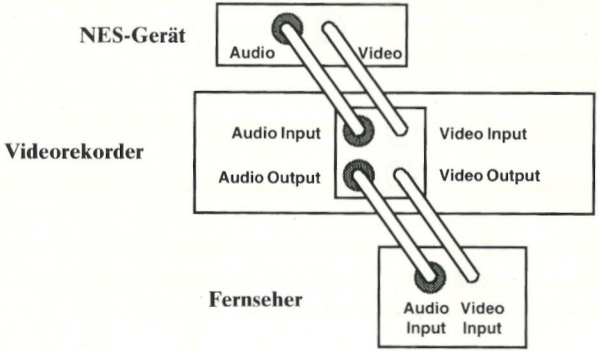
- **Wir empfehlen, daß alle Verbindungen zwischen den Geräten unter Aufsicht eines Erwachsenen vorgenommen werden sollten.**

Zunächst muß Ihr Nintendo Entertainment System ®mit einem Fernseher verbunden werden. Dieser sollte wiederum an einen Videorekorder angeschlossen sein.

STANDARD-ANSCHLUß DES VIDEOREKORDERS

Siehe ZEICHNUNG 1

1. Die Stecker des roten (Audio) und gelben (Video) Kabels bleiben mit Ihrem NES verbunden.
2. Entfernen Sie den roten und gelben Stecker von Ihrem Fernseher.
3. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Videorekorder mit dem Fernseher korrekt verbunden ist (genaue Anweisungen finden Sie in den Gebrauchsanweisungen zu Ihrem Rekorder und/oder Fernseher).
4. Verbinden Sie den roten (Audio) Stecker mit dem Audio-Eingang (AUDIO IN) Ihres Videorekorders.
5. Verbinden Sie den gelben (Video) Stecker mit dem Video-Eingang (VIDEO IN) des Videorekorders.


NES-Gerät
Audio
Video
Videorekorder
Audio Input
Audio Output
Video Input
Video Output
Fernseher
Audio Input
Video Input

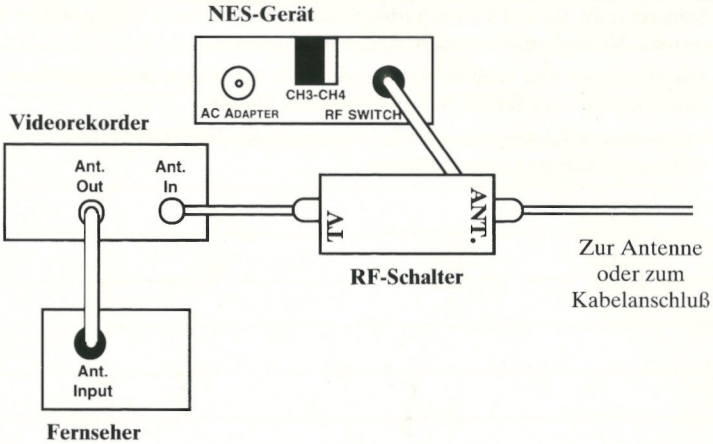
(ZEICHNUNG 1)

ANSCHLUß DES VIDEOREKORDERS ÜBER DEN ANTENNENEINGANG

Diese Methode eignet sich für die meistenKabel-/Antennenanschlüsse. Der Basisanschluß sieht folgendermaßen aus: (1) Ein Kabel führt von der Antenne oder vom Kabelfernsehanschluß zum (2) RF-Schalter, von dem wiederum (3) ein Kabel zum NES führt. Der RF-Schalter ist außerdem mit dem Videorekorder verbunden und der Rekorder (4) mit dem Fernseher. Der Videorekorder wird also zwischen den RF-Schalter und den Fernseher geschaltet.

Siehe ZEICHNUNG 2

1. Das Antennenkabel bleibt mit der **Antennenbuchse** (Ant.) des RF-Schalters verbunden.
2. Ziehen Sie das **TV**-Kabel, das den RF-Schalter mit Ihrem Fernseher verbindet, aus dem Fernseher heraus.
3. Verbinden Sie das **TV**-Kabel mit dem Antenneneingang des Videorekorders.
4. Mittels eines Antennenkabels verbinden Sie den Antennenausgang des Videorekorders mit dem Antenneneingang des Fernsehers.


NES-Gerät
CH3-CH4
AC ADAPTER
RF SWITCH
Videorekorder
Ant.
Out
Ant.
In
TV
ANT.
RF-Schalter
Zur Antenne
oder zum
Kabelanschluß
Ant.
Input
Fernseher

(ZEICHNUNG 2)

BEHANDELN SIE IHR KONAMI-SPIELMODUL MIT SORGFALT

Dieses KONAMI-Spiel ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltkreisen. Es darf keinen harten Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.

Die Steckleiste darf nicht berührt werden oder mit Wasser in Kontakt kommen, da ansonsten die Schaltkreise beschädigt werden können.

Vergewissern Sie sich, daß das NES-Basisgerät AUSGESCHALTET ist, bevor Sie ein Spielmodul einlegen oder entfernen.

NOTIZEN

NOTIZEN

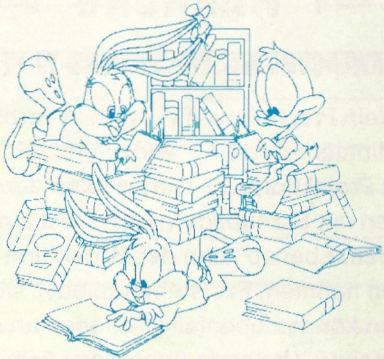
! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

KONAMI®

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY



designed & developed by
NOVOTRADE
INTERNATIONAL

TINY TOON ADVENTURES, CHARACTER, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS., A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY © 1992.
CARTOON WORKSHOP IS A TRADEMARK OF NOVOTRADE INTERNATIONAL, INC. © 1992 NOVOTRADE INTERNATIONAL, INC., ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan